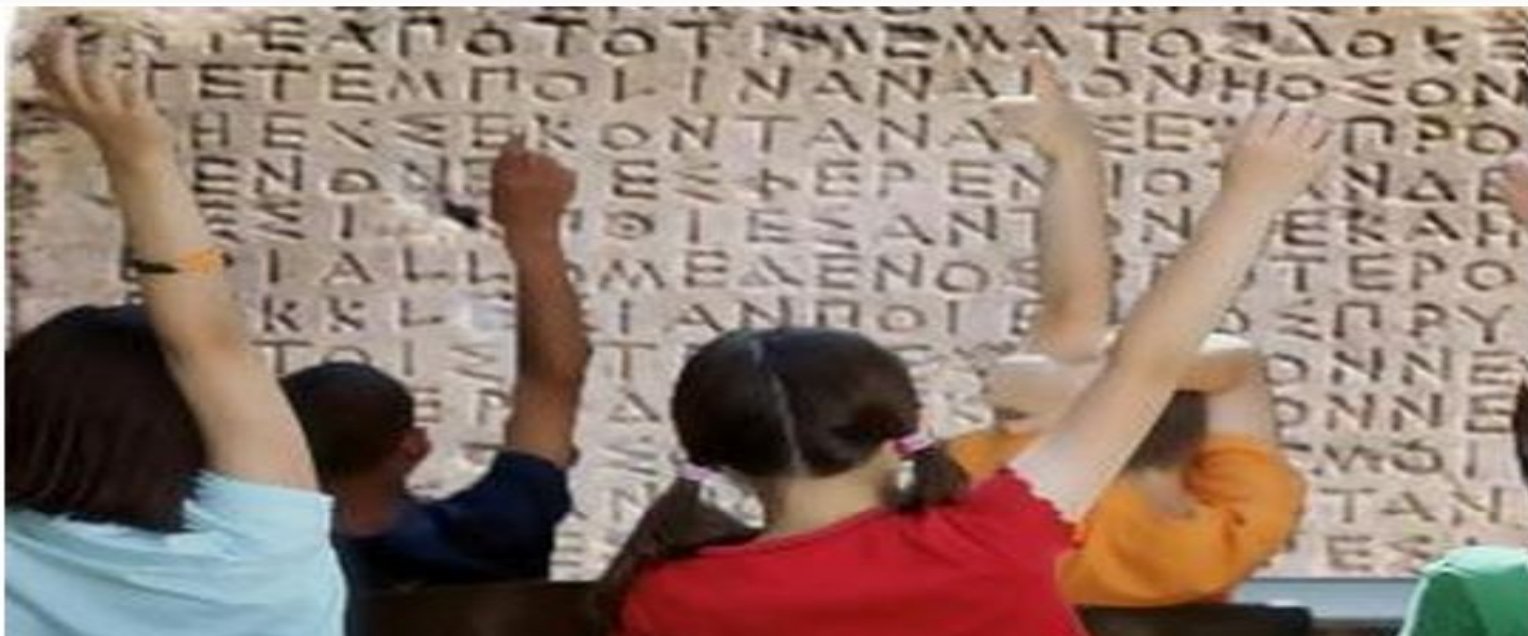


Διδακτικά Εργαλεία Κατανόησης Κειμένου



Δεύτερη Συνάντηση

Σπύρος Σοφοκλέους (spysofo@gmail.com)

Λειτουργός ΠΙ

Ομάδα Εργασίας Νέας Ελληνικής Γλώσσας Δημοτικής Εκπαίδευσης

Από την προηγούμενη συνάντησή μας.../1

Γλωσσική Εκπαίδευση-Εκπαίδευση στον Γραμματισμό

Η συνδυαστική γλωσσική διδασκαλία «καλύπτει»:

α) την αναγνώριση και τη χρήση των βασικών γλωσσικών δομών (όπως είναι το αλφάβητο, η ορθογραφία, η γραμματική, οι κειμενικές συμβάσεις), β) την επίγνωση των λειτουργιών των κειμενικών ειδών, με τις οποίες συναρτάται ο τρόπος δόμησής τους, γ) την κατανόηση και τη δόμηση κειμένων (γραπτών, προφορικών, ψηφιακών, οπτικών), μέσα σε ποικίλα κοινωνικο-οικονομικά και πολιτιστικά συγκείμενα και δ) την κριτική διερεύνηση και ανάλυση κειμένων.

Από την προηγούμενη συνάντησή μας.../2



Από την προηγούμενη συνάντησή μας.../3

Διδακτικό Υλικό και Αξιοποίησή του στο Δημοτικό Σχολείο:



Διδάσκοντας στο Δημοτικό (με) Λογοτεχνικά Κείμενα



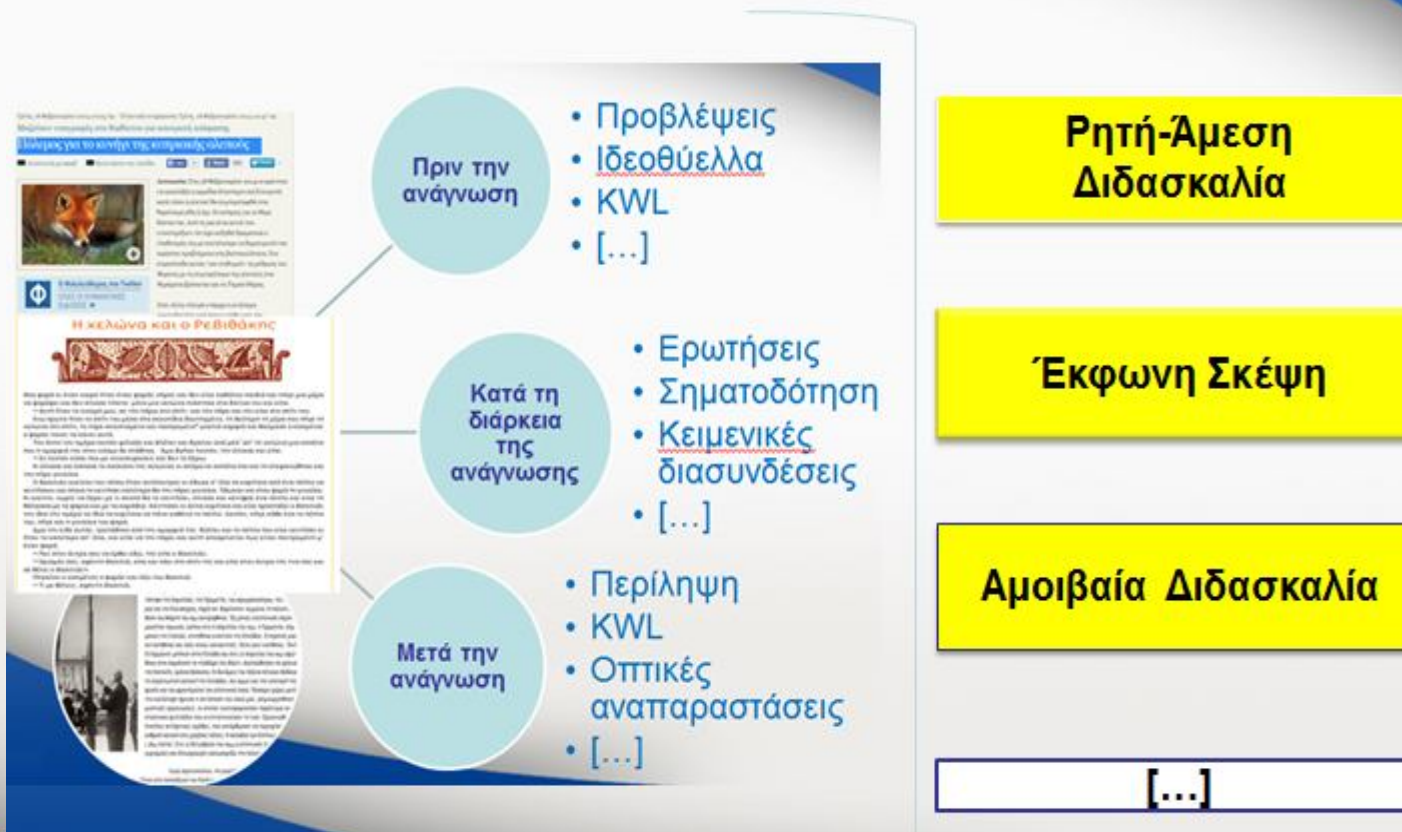
Διδάσκοντας στο Δημοτικό (με) Μη Λογοτεχνικά Κείμενα



Διδάσκοντας στο Δημοτικό (με και) «Κείμενα Πέρα από το Κείμενο»...

Από την προηγούμενη συνάντησή μας.../4

Διδασκαλία-Αξιοποίηση Εργαλείων Κατανόησης Κειμένων



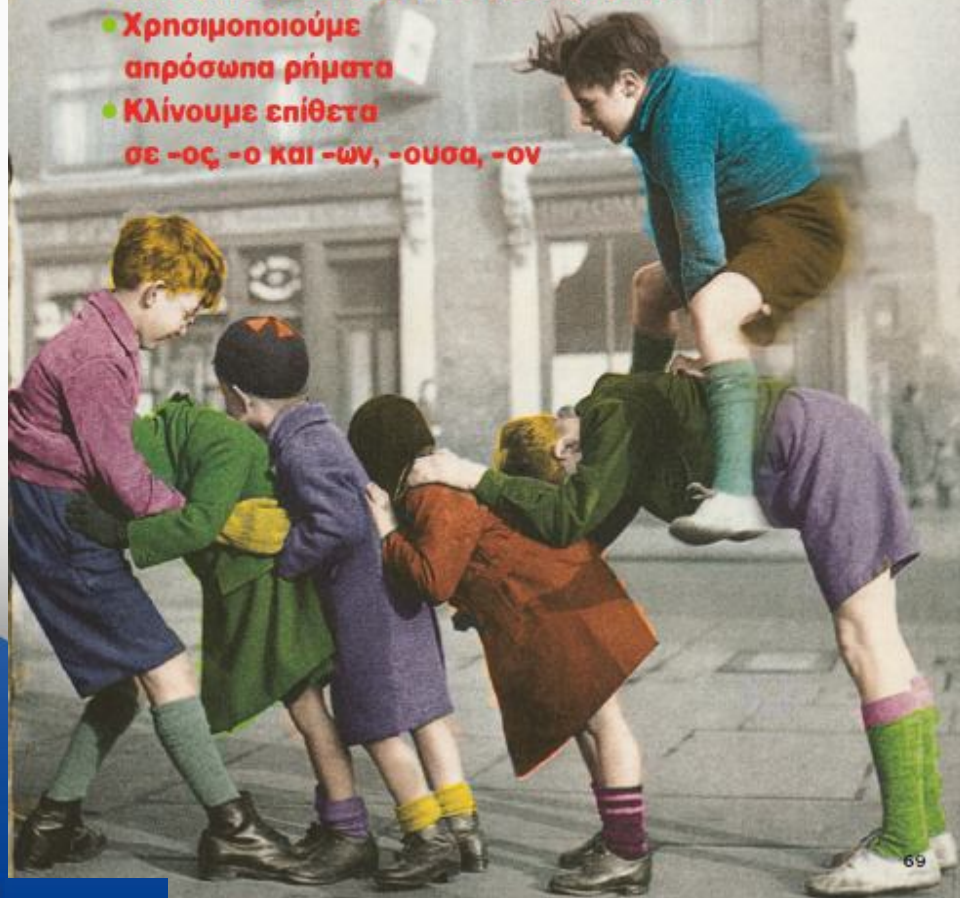
Ενότητα 11 «Παιχνίδια», [«Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β, σελ. 82-83]

παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια



Ενότητα 11

- Περιγράφουμε πώς παίζονται διάφορα παιχνίδια
- Κατανοούμε και δίνουμε οδηγίες για να παίξουμε παιχνίδια
- Ξεχωρίζουμε τις εγκλίσεις των ρημάτων
- Χρησιμοποιούμε απρόσωπα ρήματα
- Κλίνουμε επίθετα σε -ος, -ο και -ων, -ουσα, -ον



69

11



Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο –εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει– ζούσαν δύο εξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις έωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις άκρες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φυλή, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπέρτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ήξερε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις άκρες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ιομήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

– Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! Λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

– Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ιομήνη.

– Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, πηλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ιομήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γαριάς της.

Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο παι-

Πλαίσιο ανάπτυξης της παρουσίασης: όρια και δυνατότητες

-Σκόπιμα, επιλέγηκε ένα συγκεκριμένο είδος κειμένων (λογοτεχνική αφήγηση-παραμύθι), το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί/συναντηθεί σε όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου.

-Δεν παρατίθενται στόχοι, επειδή δεν πρόκειται για σχέδιο/πλαίσιο μιας ολοκληρωμένης γλωσσικής διδασκαλίας, αλλά για παρουσίαση ενός συνεκτικού φάσματος ιδεών-διδακτικών επιλογών για την κατανόηση της λογοτεχνικής αφήγησης (παραμύθι). Όμως, η ανάπτυξη της παρουσίασης βασίζεται σε έναν γλωσσικό, κειμενικό και κοινωνιοκεντρικό διδακτικό προσανατολισμό, με βάση ένα κείμενο από το σχολικό εγχειρίδιο.

-Σημειώνεται πως τα διδακτικά εργαλεία για την κατανόηση του γραπτού λόγου, που παρατίθενται στη συνέχεια, αξιοποιούν, επιλεκτικά και στοχευμένα, τις δυνατότητες ποικίλων γλωσσοδιδακτικών προσεγγίσεων.

-Τα περισσότερα διδακτικά εργαλεία που προτείνονται μπορούν να καλύψουν μόνο λογοτεχνική αφήγηση. Κάποια διδακτικά εργαλεία αξιοποιούνται και για σκοπούς κατανόησης άλλων κειμενικών ειδών.

-Δεν λειτουργεί ως «έτοιμο διδακτικό σχήμα» και, επομένως, δεν απαιτεί ούτε και συνεπάγεται την εφαρμογή όλων αυτών των διδακτικών επιλογών.

-Θεμελιώνεται στην παραδοχή ότι η επίτευξη των γλωσσοδιδακτικών στόχων άπτεται της ικανότητας των εκπαιδευτικών να κάνουν τις κατάλληλες διδακτικές επιλογές, ανάλογα με την περίπτωση μάθησης.

Προβλέψεις

-Με βάση διάφορα στοιχεία του κειμένου (π.χ., εικόνα, τίτλο, πηγή, κειμενικούς ενδείκτες), διατυπώνονται προβλέψεις και υποθέσεις των μαθητών/τριών για το κείμενο, τεκμηριώνοντας κατάλληλα τις προβλέψεις τους αυτές. Τα παιδιά **επιβεβαιώνουν ή διαψεύδουν τις αρχικές τους προβλέψεις.**

Προβλέψεις	Απολογία προβλέψεων	Κείμενο (Επιβεβαίωση ή διάψευση)

[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Εναλλακτική μορφή πρόβλεψης

Μαντεύω την ιστορία...

<u>«Μια φορά και έναν καιρό ήταν το σκάκι»</u>	
<u>Αλυσίδα παραμυθιού</u>	<u>Μαντεύω το παραμύθι</u>
δύο βασιλιάδες ο Ένας και ο Άλλος είχαν μεγάλη φιλία	
οι πολιτείες τους καμάρωναν η μια απέναντι από την άλλη	
ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο	
κήρυξε αμέσως πόλεμο	
οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στεναχώρια	
τα παιδιά συναντήθηκαν	
«Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!»	
στρώθηκαν στη δουλειά	
-Ενδιαφέρον είναι το παιχνίδι μας από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς	
όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν	
«Το όνομά του είναι σκάκι»	

[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Μεγαλόφωνη ανάγνωση

-Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα, με στόχο την παρουσίαση του κειμένου «ως δράματος». Η επένδυση του κειμένου με παραγλωσσικά στοιχεία (επιτονισμός της φωνής, θεατρικότητα), **αποσκοπεί στην απόλαυση του λογοτεχνικού κειμένου.**

-Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα, με έκφωνη σκέψη, εξωτερικεύοντας με απόλυτη σαφήνεια το πώς σκέφτεται και εργάζεται, ενώ προσεγγίζει το κείμενο. Παράλληλα, **μοντελοποιεί εργαλεία κατανόησης** (π.χ., προβλέψεις, ερωτήσεις, συνδέσεις με προϋπάρχουσα γνώση ή κείμενα κ.λπ.)

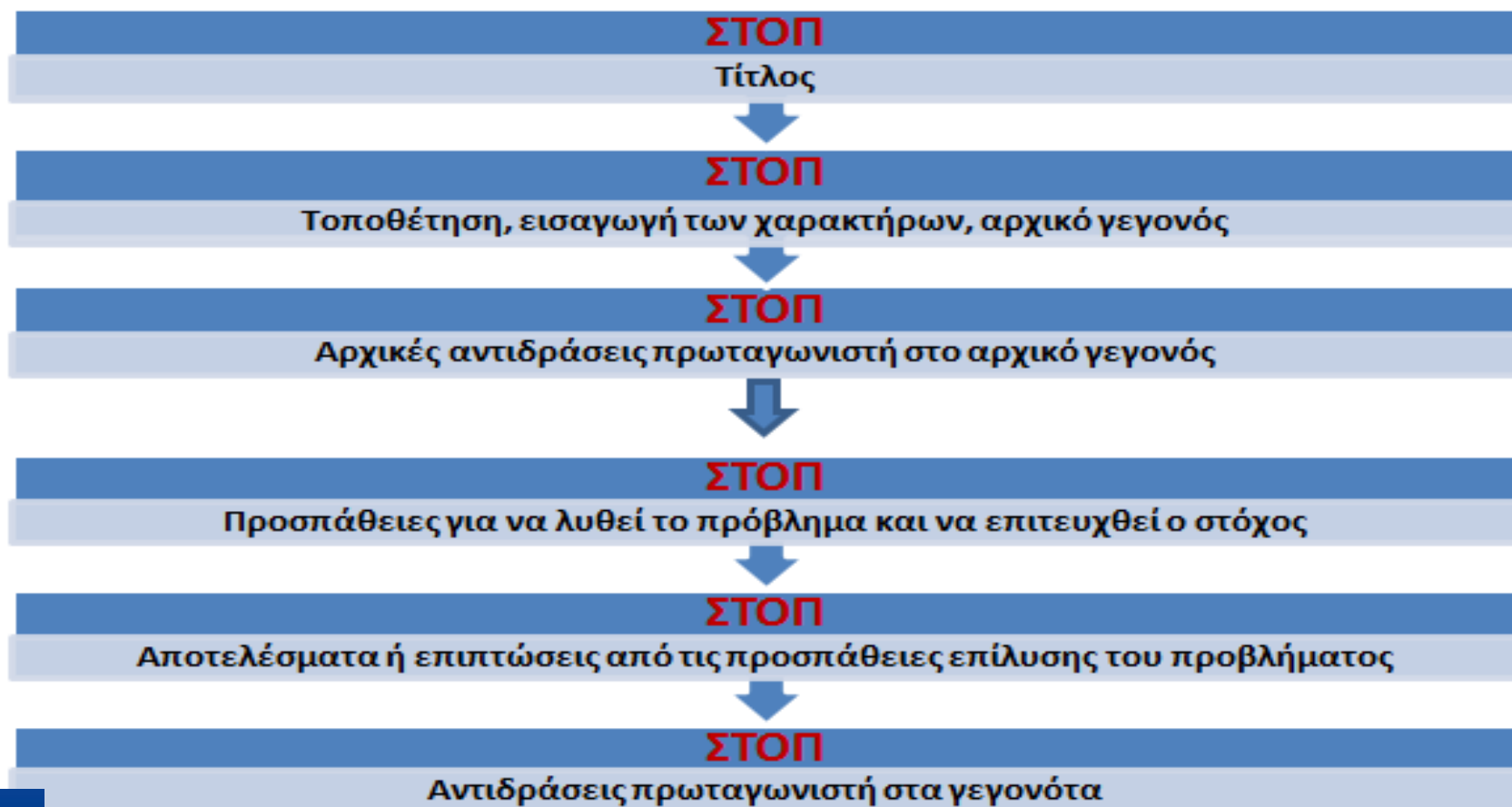
Τύποι και Παραδείγματα Έκφωνης Σκέψης

Προβλέποντας	Προβλέπω ότι...	Στο επόμενο μέρος, νομίζω...	Πιστεύω πως αυτό...
Οπτικοποιώντας	Μπορώ να φανταστώ...	Μπορώ να δω...	Σχηματίζω στο μυαλό μου μια εικόνα...
Ερωτώντας	Μία ερώτηση που έχω στο σημείο αυτό...	Αναρωπιέμαι...	Αυτό μπορεί να σημαίνει..
Δημιουργώντας συσχετισμούς	Αυτό μοιάζει με ...	Μου θυμίζει όταν...	Είναι όπως...
Εντοπίζοντας ένα πρόβλημα	Με έχει συγχύσει το ...	Δεν περίμενα...	Δεν είμαι σίγουρος...
Ανακεφαλαιώνοντας	Λοιπόν, αυτό που θέλει να πει...	Το σημαντικότερο στο σημείο αυτό ...	Νομίζω ότι το θέμα είναι...
Αντιμετώπιση δυσκολιών	Θα το ξαναδιαβάσω...	Θα συνεχίσω την ανάγνωση και θα επιστρέψω να...	Θα προχωρήσω για να δω εάν...

Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Απευθείας Ανάγνωση-Σκέψη (ΣΤΟΠ)

Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει το κείμενο αποσπασματικά. Σε σημεία κλειδιά της αφήγησης, σταματά για να κάνει ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Ζητάει τις προβλέψεις τους, προκαλεί τις αξιολογικές/κριτικές τους απόψεις/θέσεις. Ενδεικτικές ερωτήσεις: «*Ποια είναι η άποψή σου;*», «*Μπορείς να στηρίξεις τη γνώμη σου;*», «*Οι πρωταγωνιστές έπραξαν σωστά ή λάθος;*». Με αυτόν τον τρόπο, εμπλέκονται άμεσα τα παιδιά στην αναγνωστική διαδικασία, ενεργοποιώντας και καλλιεργώντας την κριτική τους ενημερότητα. Πιθανά σημεία αποσπασματικής ανάγνωσης:



Δομικά στοιχεία της Λογοτεχνικής Αφήγησης- «Story Grammar»

Συστατικό ιστορίας	Περιγραφή
Τοποθέτηση	Εισαγωγή, αναφορά σε χαρακτήρες ή σε αντικείμενα
Έναρξη γεγονότος/ Πρόβλημα	Εμπόδιο, πρόβλημα ή επιπλοκή που προκαλεί την αντίδραση του πρωταγωνιστή
Εσωτερική Αντίδραση	Συναισθηματικές αντιδράσεις, στόχοι, σκέψεις, επιθυμίες των χαρακτήρων
Σχέδιο	Κατάσταση που θα μπορούσε να λύσει το πρόβλημα
Δράση	Οι προσπάθειες από πλευράς του πρωταγωνιστή να λυθεί το πρόβλημα
Συνέπειες	Οι συνέπειες της δράσης του πρωταγωνιστή για να λύσει το πρόβλημα
Κατάληξη	Δράσεις, συναισθήματα, σκέψεις των χαρακτήρων για την τελική κατάσταση
Τέλος	Δήλωση που υποδεικνύει το τέλος της ιστορίας

Διαβάζω και απαντώ χωρίς να μιλάω

- Δίνεται στους/στις μαθητές/τριες διαφορετικό απόσπασμα στο οποίο είναι δυνατόν να εντοπιστεί ένα συστατικό της ιστορίας (π.χ., δράσεις ηρώων, κατάληξη).
- Καλούνται, χωρίς να συνομιλούν, να διαβάσουν το απόσπασμα που τους δόθηκε και να απαντήσουν σε ερωτήματα που αφορούν στα συστατικά της ιστορίας.
- Μετά, ανταλλάσσουν απόσπασμα με τους/τις συμμαθητές/τριές τους. Ελέγχουν αν κάποιο συστατικό της ιστορίας απαντάται με τη συνδρομή του νέου αποσπάσματος.
- Η διαδικασία ολοκληρώνεται όταν όλα τα παιδιά διαβάσουν όλα τα αποσπάσματα, που αποφάσισε να δώσει ο/η εκπαιδευτικός.
- Δίνεται ολόκληρο το κείμενο και επιβεβαιώνονται/διαψεύδονται οι απαντήσεις με επιχειρήματα.
- Προαναγνωστικό εργαλείο, το οποίο εξάπτει την περιέργεια και το ενδιαφέρον των παιδιών. Μπορεί να μετασχηματιστεί έτσι ώστε να αφορά και σε μορφές κειμένων (π.χ., ένα περιγραφικό κείμενο) και να προσαρμοστεί με βάση το περιεχόμενο, τη δομή και τη γλώσσα τους.

Δομικά στοιχεία της Λογοτεχνικής Αφήγησης- «Story Grammar»

Συστατικό ιστορίας	Περιγραφή
Τοποθέτηση	<i>βασιλιάδες, ο Ένας και ο Άλλος, είχαν μεγάλη φιλία, οι πολιτείες τους καμάρωναν η μια απέναντι από την άλλη, λίμνη «Ειρηνική» στη μέση</i>
Έναρξη γεγονότος/ Πρόβλημα	Το όνειρο του ενός βασιλιά, κήρυξε τον πόλεμο
Εσωτερική Αντίδραση	Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια
Σχέδιο	Τα παιδιά συναντιούνται στις όχθες της λίμνης
Δράση	Τα παιδιά αναλαμβάνουν δράση για να φτιάξουν ένα παιχνίδι στους βασιλιάδες
Συνέπειες	Συνάντηση στη λίμνη, παρουσίαση παιχνιδιού,
Κατάληξη	όλοι ενθουσιάστηκαν, οι βασιλιάδες σταματούν τον πόλεμο, αγκαλιάστηκαν και παίζουν σκάκι
Τέλος	«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ»

Συνεργατική αναδιήγηση του παραμυθιού

Μετά την ανάγνωση του παραμυθιού, με τυχαίο/παιγνιώδη τρόπο, δίνουμε τις κάρτες σε παιδιά:

1. Έναρξη:

Ξεκίνα την αναδιήγηση του παραμυθιού!

2. Εστίαση:

Πρόσθεσε περισσότερες λεπτομέρειες σε όσα είπε ο/η προηγούμενος/η!

3. Αναδρομή:

Επίλεξε ένα σημείο που ειπώθηκε και ξεκίνα το παραμύθι από εκεί.

4. Περίληψη:

Επανάλαβε περιληπτικά όσα είπαμε μέχρι τώρα!

5. Επέκταση:

Πρόσθεσε προσωπικά σου σχόλια, αντιδράσεις, κρίσεις, για το παραμύθι.

Διακειμενικές συνδέσεις

-Κείμενο-εαυτός (text to self):

π.χ., Δράση με τα παιδιά της γειτονιάς μου. Το παιχνίδι στο σπίτι, στη γειτονιά στο σχολείο. Η επαφή με συμβατικό ή ηλεκτρονικό σκάκι, κ.λπ.

-Κείμενο-κείμενο/α (text to text(s)):

π.χ., Άλλα παραμύθια με βασιλιάδες ή που έχουν ως θέμα το παιχνίδι, κείμενα σε ιστοσελίδες με παιχνίδια, κείμενα με οδηγίες και κανόνες παιχνιδιών, διαφημίσεις παιχνιδιών, κ.λπ.

-Κείμενο-κόσμος (text to world):

π.χ., Έχουν όλα τα παιδιά την ευκαιρία να παίζουν; Πώς παίζουν τα παιδιά από τόπο σε τόπο; Αλλαγή στον τρόπο παιχνιδιού από το χθες στο σήμερα, κ.λπ.

11



Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο εξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολίτες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις άκρες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλον εύρα. Ξέκασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις άκρες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην παρούσα κατάσταση. Καθισμένοι στα χάρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ιωάννη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

— Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! Λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρίσκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

— Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ιωάννη.

— Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεκάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κορίτσια, κορίτσια, ανθρωπάκια. Βάσανα να να φτιάξουν τα κούκλα μια φίλην τεταμένη τάλη

[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)

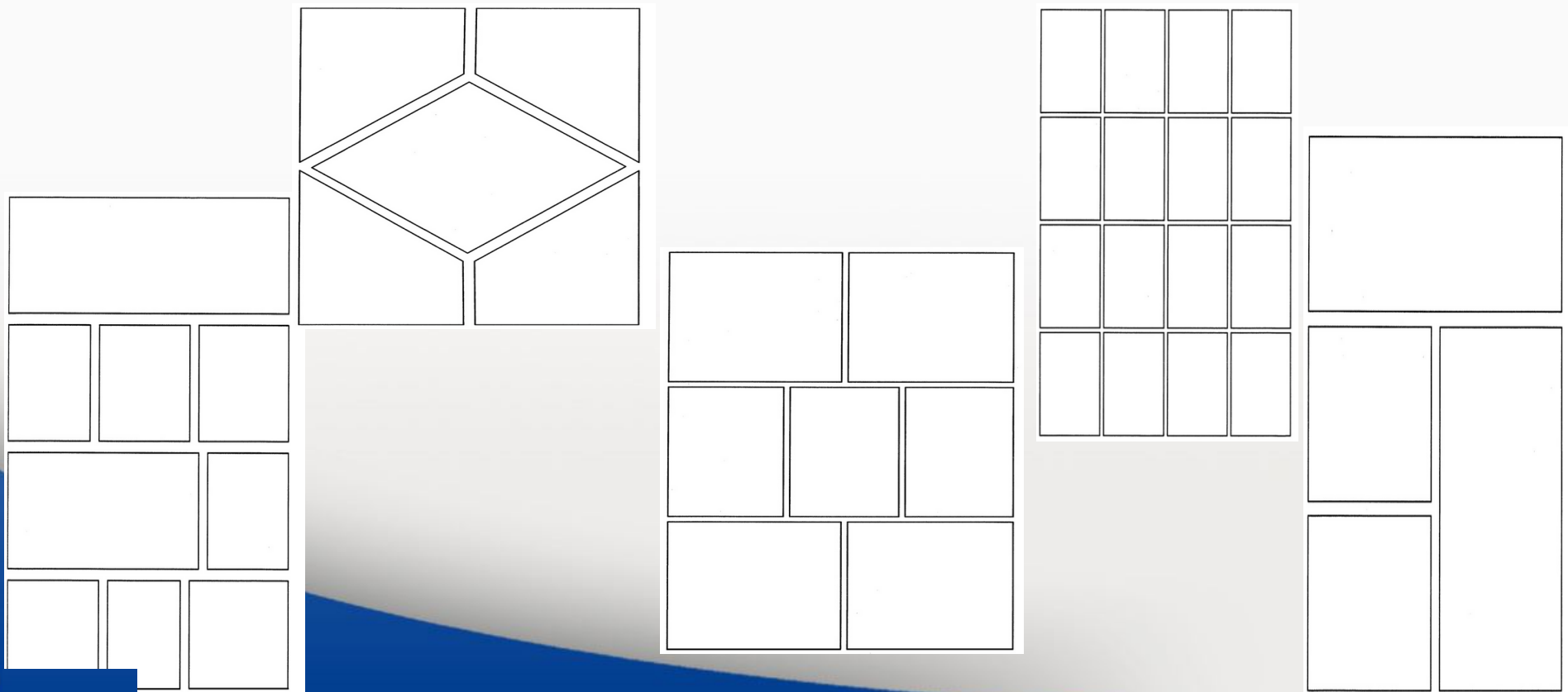
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Οπτικές Αναπαραστάσεις

- Αξιοποίηση προτύπων περιγραμμάτων κόμικς
- Η «χρονική γραμμή της αφήγησης»
- Το «βουνό της πλοκής της αφήγησης»
- Η αναπαράσταση της αφήγησης, βάσει των συναισθημάτων των πρωταγωνιστών
- «Σχεδιάσέ το για να το ερμηνεύσεις» (Sketch-to-stretch)
- Γραφικοί οργανωτές, με βάση το περιεχόμενο και τη δομή του παραμυθιού
- Αξιοποίηση Τ.Π.Ε. με προσθετική αξία (π.χ., <http://flowchart.com/>, Kidspiration, Powerpoint, Paint).

Περιγράμματα Κόμικς

- Από ποικιλία περιγραμμάτων κόμικς, τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν, το κατάλληλο, σύμφωνα με την κειμενική δομή του κειμένου.
- Ακολουθώς, αιτιολογούν την απόφασή τους, ομαδικά ή ατομικά,
- Ακολουθώς, συμπληρώνουν το περίγραμμα, με λέξεις, προτάσεις, παραγράφους, εικόνες, σύμβολα κ.τλ.
- Μπορεί να ακολουθήσει και αντιπαραβολή των κόμικς των μαθητών/τριών.



«Χρονική Γραμμή της Λογοτεχνικής Αφήγησης» - «Story Line»

Η ιστορία «ξετυλίγεται»... Τα παιδιά στις ομάδες τους, αναλαμβάνοντας ρόλο σκηνοθέτη, χωρίζουν το κείμενο σε επεισόδια και δημιουργούν τη «χρονική γραμμή της αφήγησης», ενώ παράλληλα «επικυρώνουν» το είδος του κειμένου.

Οι βασιλιάδες και οι κάτοικοι των δύο πολιτειών ζούσαν ευτυχισμένα και ειρηνικά.

Οι κάτοικοι στενοχωρήθηκαν.

Οι κάτοικοι συγκεντρώθηκαν στην «Ειρηνική».

Ο Ένας βασιλιάς είδε ένα περίεργο όνειρο και κήρυξε τον πόλεμο.

Τα παιδιά συναντήθηκαν και αναλαμβάνουν δράση.

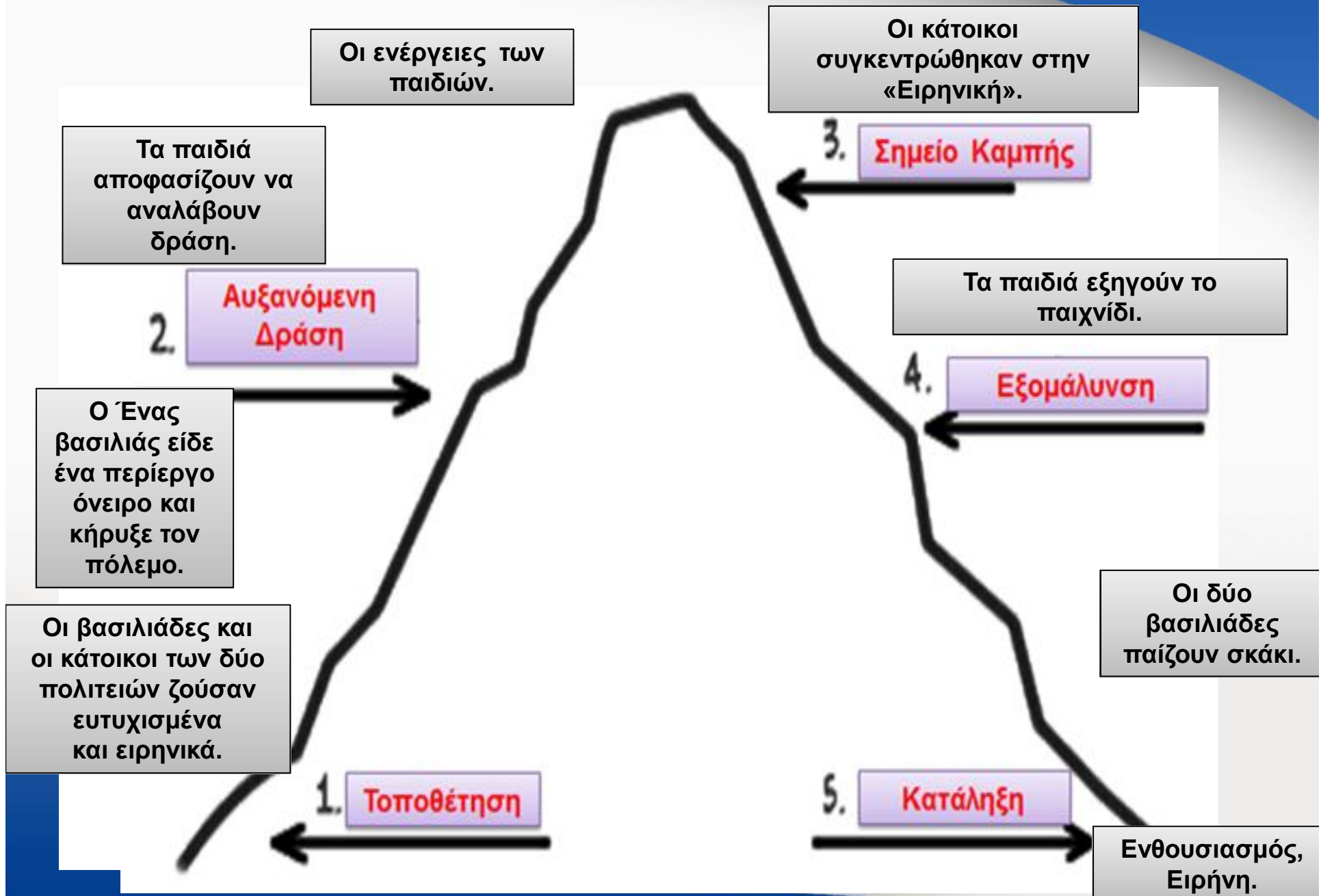
Οι δύο βασιλιάδες παίζουν σκάκι.

Ατομικά ή και ομαδικά

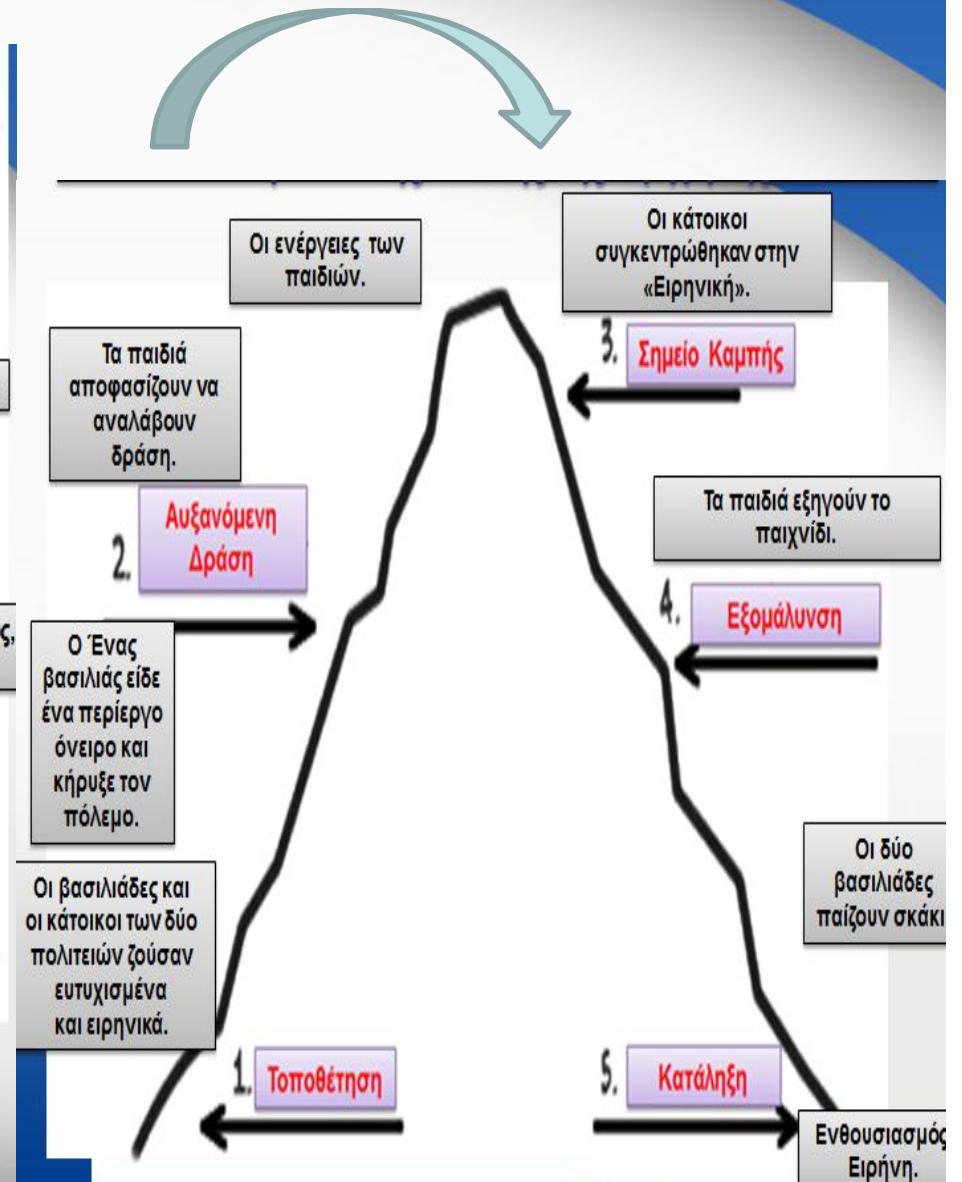
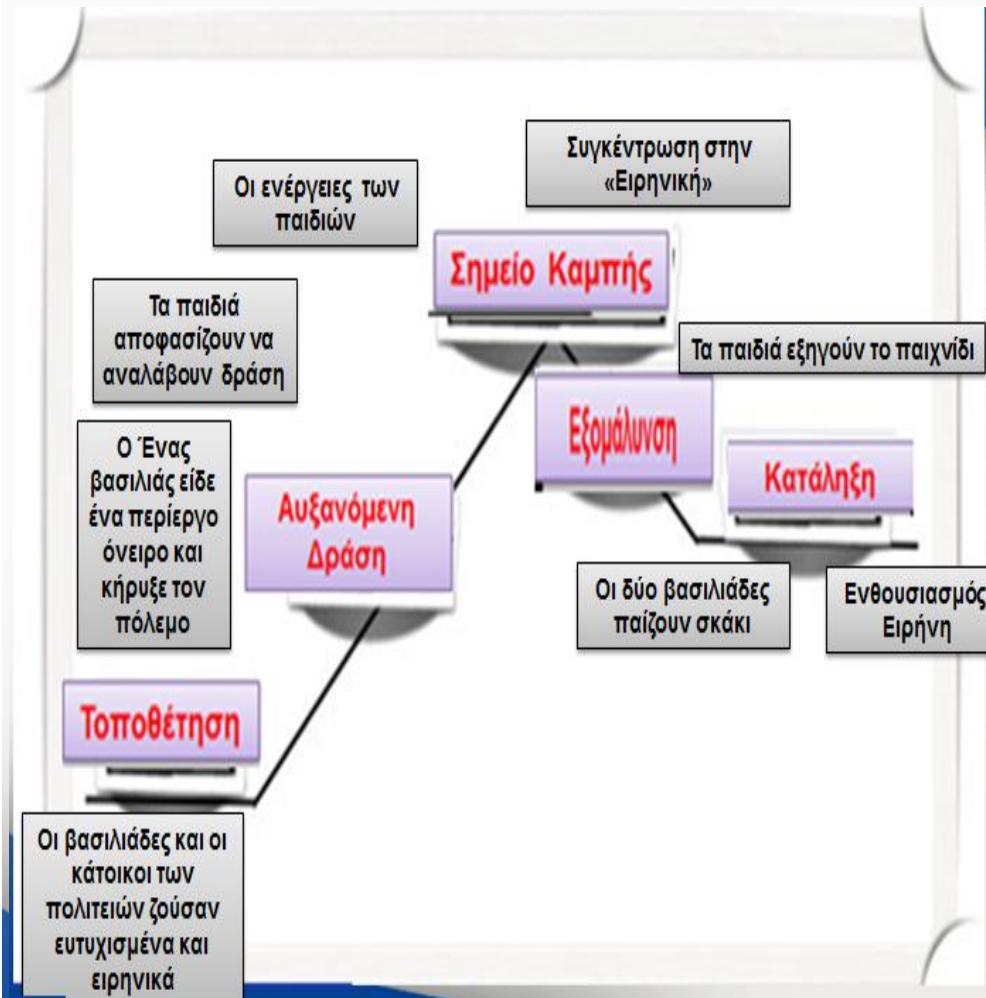
Το «βουνό της πλοκής της αφήγησης»



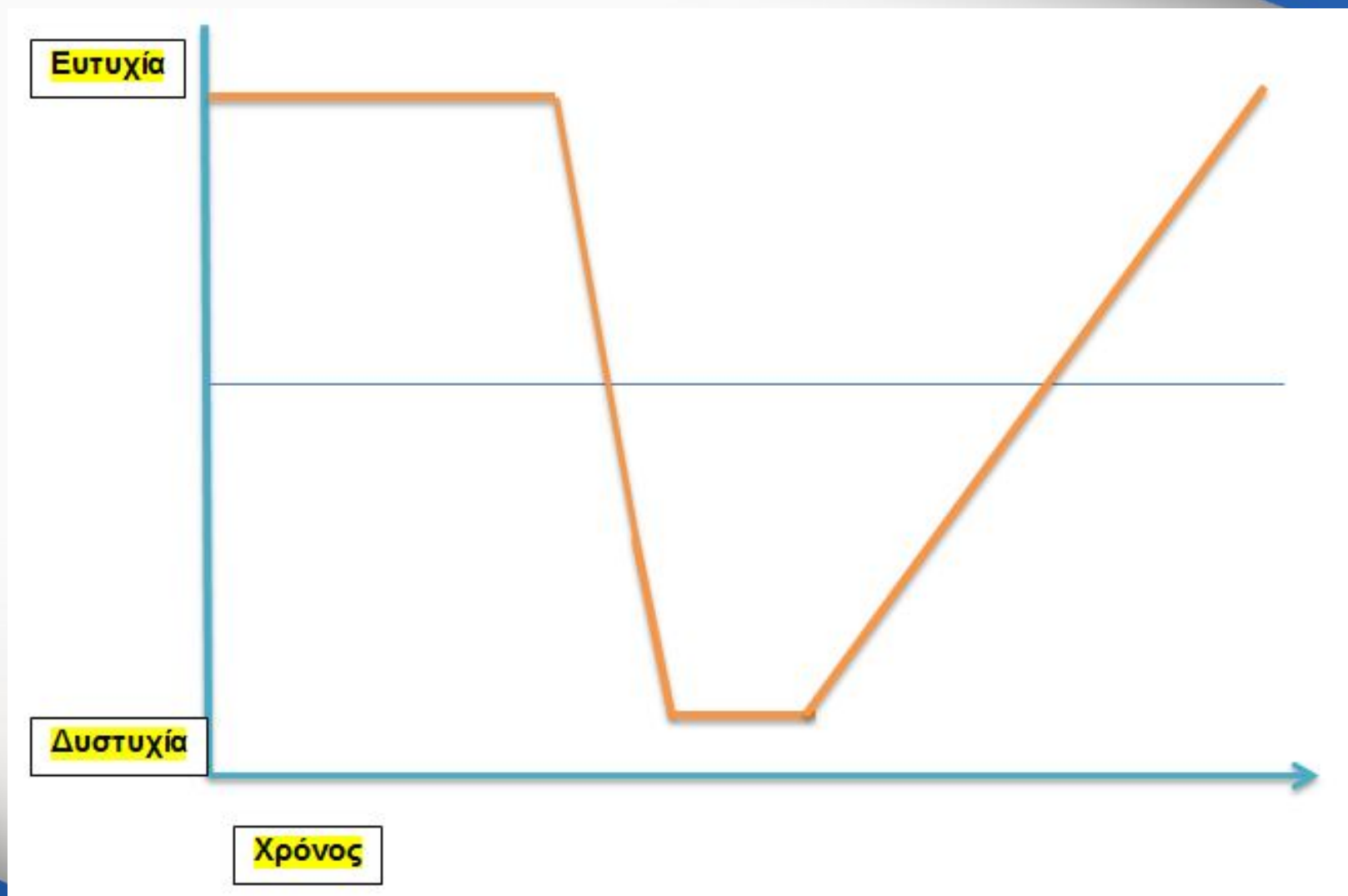
Το «βουνό της πλοκής της αφήγησης»



Αντιπαράθεση «βουνών» μεταξύ παιδιών ή και ομάδων



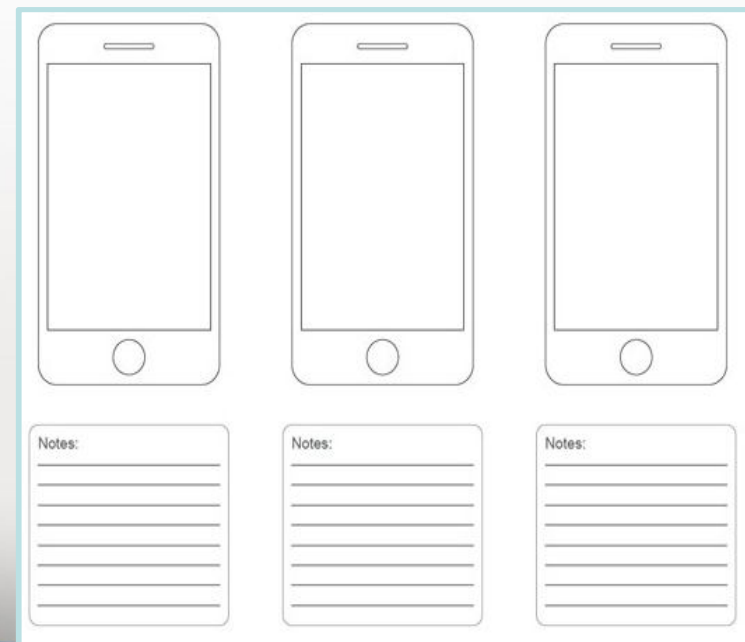
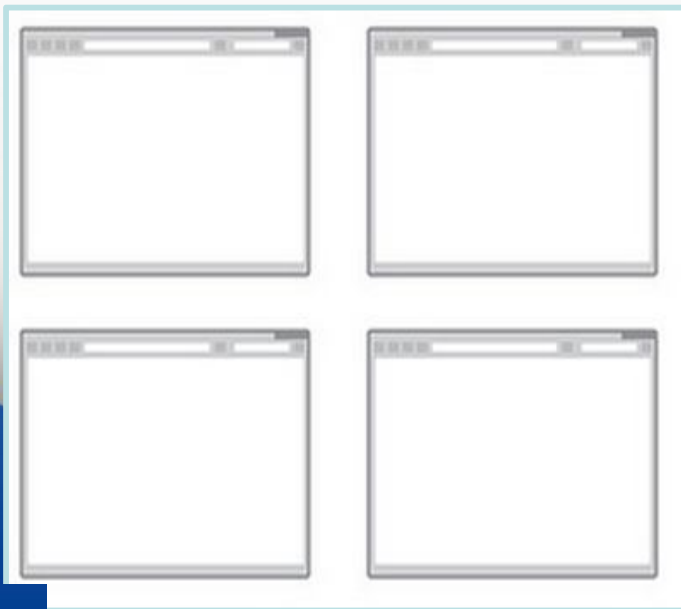
«Γραφική αναπαράσταση, με βάση μία κατάσταση των πρωταγωνιστών/τριών της αφήγησης»



π.χ., με βάση τη συναισθηματική κατάσταση των παιδιών του παραμυθιού

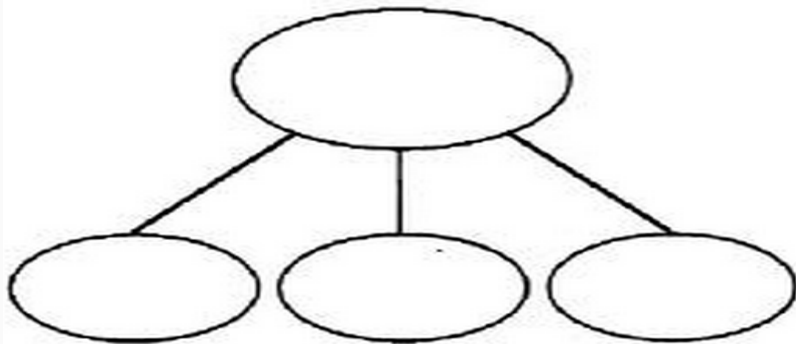
«Σχεδιάσε το για να το ερμηνεύσεις» (Sketch-to-stretch)

- Καθώς το παραμύθι διαβάζεται, τα παιδιά σχεδιάζουν τη νοερή τους εικόνα. Σε ομάδες μοιράζονται τα σχέδιά τους και συζητούν τους λόγους που έδωσαν αυτή την ερμηνεία.
- Το σχέδιο μπορεί να προέλθει μέσω διαφόρων δραστηριοτήτων και να συσχετισθεί με τον γραπτό λόγο π.χ.,:
 - Χωρίζεται ένα φύλλο σε τέσσερα μέρη και αριθμείται.
 - Σχεδιάζεται η πιο σημαντική στιγμή ή τι ενδιαφέρει περισσότερο.
 - Πορτρέτο πρωταγωνιστών.
 - Σχέδιο δομής της αφήγησης.

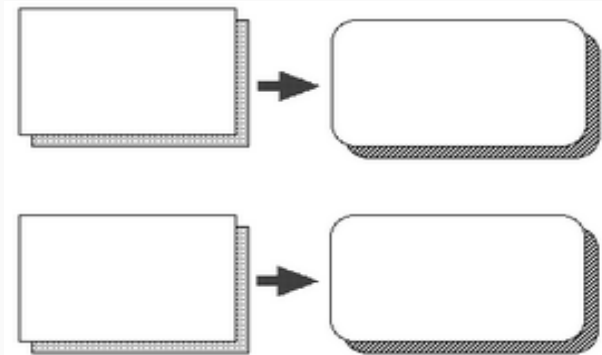


Γραφικοί οργανωτές, με βάση το περιεχόμενο και τη δομή

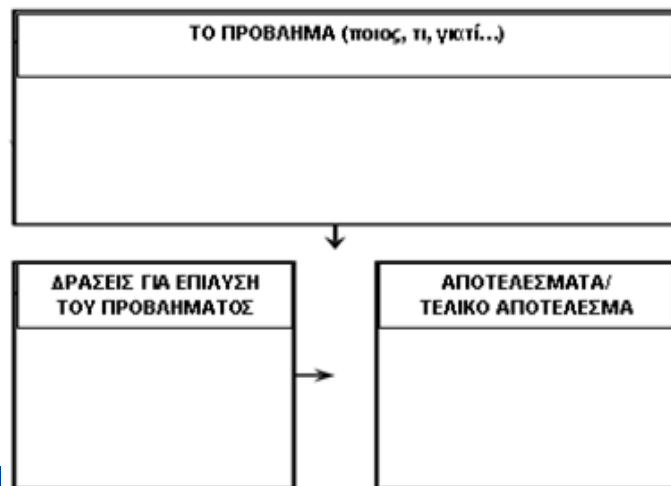
Περιγραφή



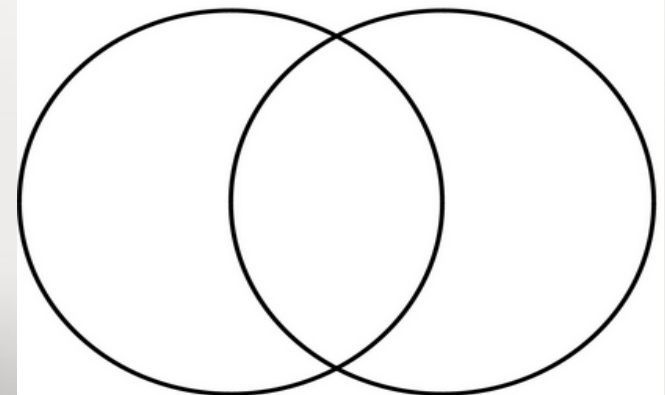
Αιτία- Αποτέλεσμα



Πρόβλημα-Λύση



Σύγκριση- Αντίθεση



Οργανωτές/1

Οργανωτές με βάση τη δομή και τα νοήματα μερών ή και όλου του κειμένου

Περιγραφή



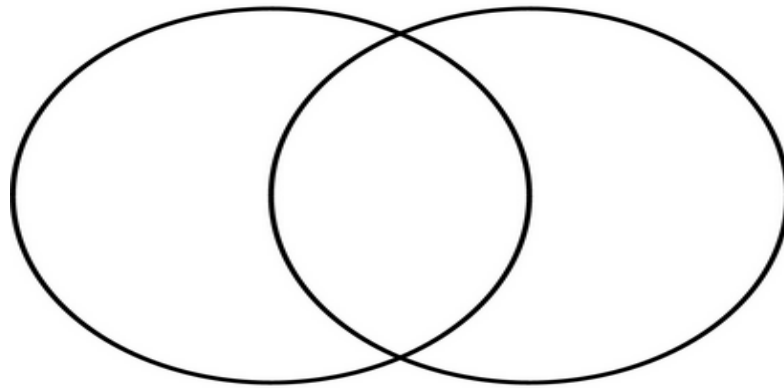
[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Οργανωτές/2

Οργανωτές με βάση τη δομή και τα νοήματα όλου του κειμένου

Σύγκριση

(Ομοιότητες - Διαφορές, π.χ., Βασιλιάδες Vs Παιδιά)

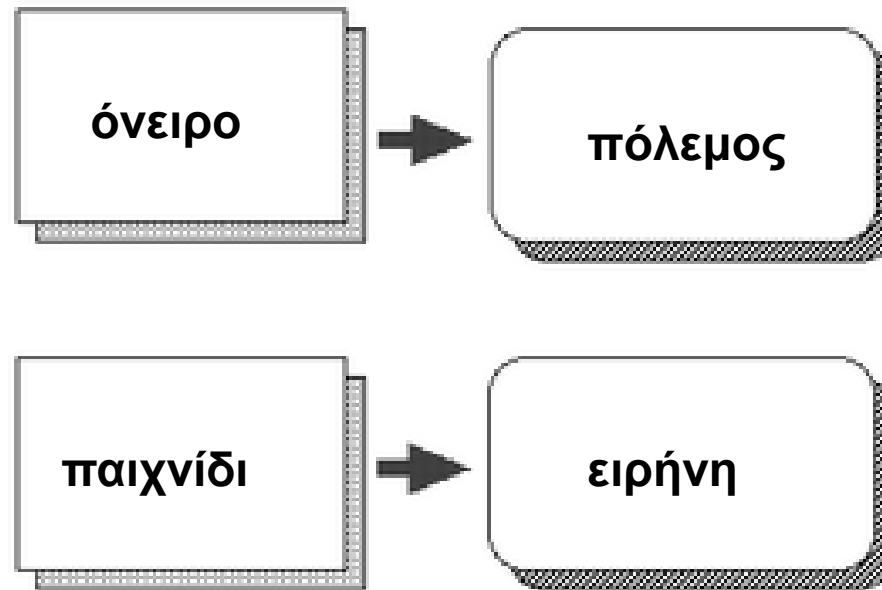


[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Οργανωτές/3

Οργανωτές με βάση τη δομή και τα νοήματα μερών ή και όλου του κειμένου

Αιτία – Αποτέλεσμα

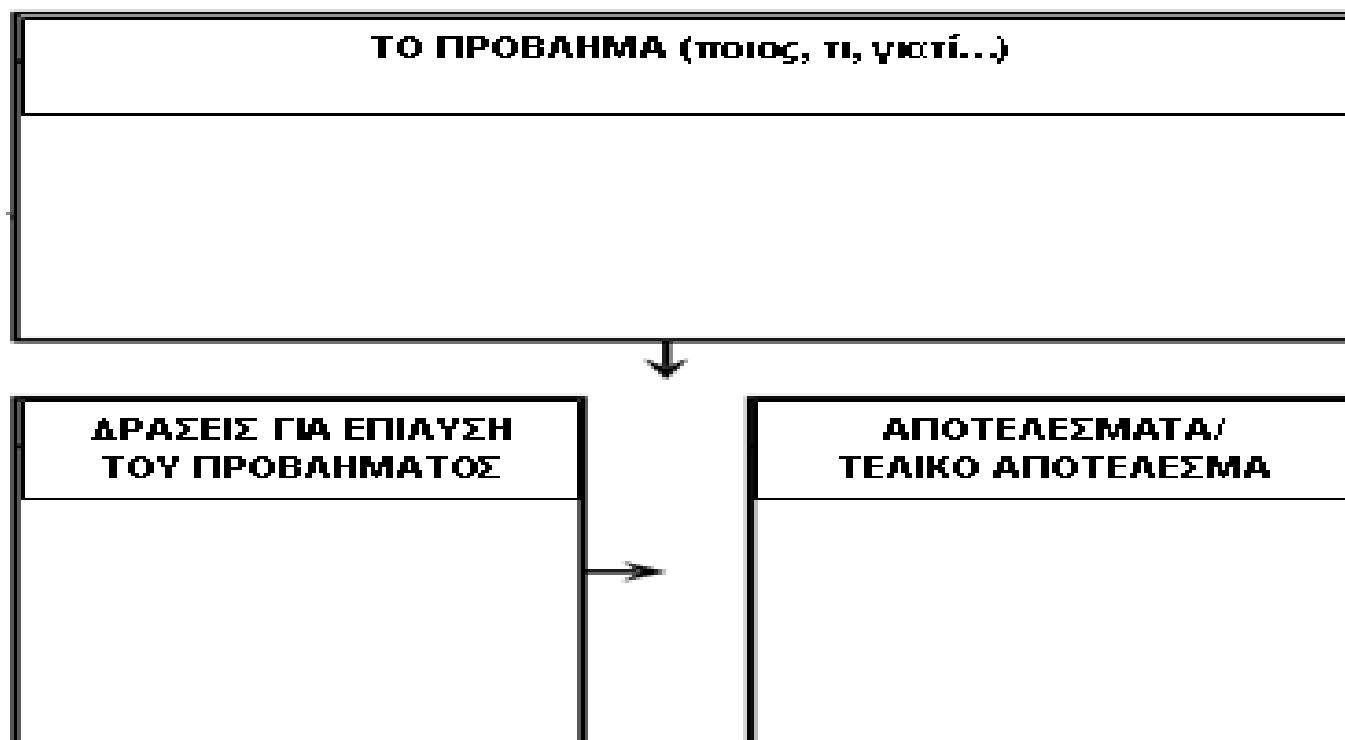


[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Οργανωτές/4

Οργανωτές με βάση τη δομή και τα νοήματα όλου του κειμένου

Πρόβλημα-Λύση



Οργανωτές/5

Οργανωτές με βάση τη δομή και τα νοήματα όλου του κειμένου

Πρόβλημα-Λύση

<u>ΠΡΟΒΛΗΜΑ</u>	
<u>Ποιος έχει το πρόβλημα;</u>	
<u>Ποιο είναι το πρόβλημα;</u>	
<u>Γιατί είναι πρόβλημα;</u>	
<u>ΛΥΣΗ</u>	
<u>Προσπάθειες για λύση του προβλήματος</u>	<u>Αποτελέσματα</u>
<u>Τελικό αποτέλεσμα</u>	

Πολυεπίπεδες ερωτήσεις κατανόησης

11 

Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο – εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει – ζούσαν δύο βασιλείς: ο βασιλιάς και η βασίλισσα. Οι πολίτες τους, η πόλη και η χώρα, καμάρωναν πια στην απάντηση στην ερώτηση: «Μα γιατί τις σπάνιζε, αλλά και τις ένοιαζε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τι λίγη την ανόησαν «εργασίες»! Άλλες και γυναικείες αναταράξεις εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο βασιλιάς και ο βασιλιάς είχαν πολύ μεγάλη φυλή, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο βασιλιάς είδε ένα περίεργο όνειρο: είδε, λέει, υπέρ της του βασιλιά, το άλλο πρωί έγινε ο βασιλιάς, είδε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γέροντες του έπρεπε να τιμηθούν. Τότε, κήρυξε άμεσους τάκους στο γαλατικό βασίλειο. Οι μάγκες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά αναταράχθηκαν στις όχθες της βενετικής για να ανεβούν ή θα μπορούσαν να κάνουν στην παρούσα κατάσταση. Καθισμένοι στα κάθισμα, η φυλή, ο βασιλιάς, η βασίλισσα, ο βασιλιάς, η βασίλισσα, ο βασιλιάς, η βασίλισσα.

— Μα πού αλλού πήγαμε για το τίποτα! Λέει ο βασιλιάς, κλαίοντας ότι βρήκαν ένα παιδί για να περνάει η ώρα.

— Αν πράγματι θέλουν παιδί, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η βασίλισσα.

— Κι όταν το σταμάσουμε, θα το παρομοιάσουμε και στον έναν και στον άλλο και θα τους παίξουμε: «Πάρε και παίξε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έτσι, στις καλές και στα υπέροχα και το άλλο πρωί αναταράχθηκαν πάλι. Ήταν ένα κάθισμα, κάποιο, μολύβινο ανθρώπινο, βότανα για να φτιάξουν τα κρύματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλη, πλάι και φρούτα, φρούτα, νήματα και, τέλος, η βασίλισσα έφερε μια παλιά αναμνηστική της γυναίκα της.

Στην αρχή κάρφωσαν τους θρόνους να να περπατούν οι αναμνηστικές και μετά έπαιζαν κρύμα λευκά και μαύρα για να τις βάλουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έπαιζαν τις φανταστικές που θα έπαιζαν στο παιδί.

62

Πού διαδραματίζονται τα γεγονότα;

Πληροφοριακές Ερωτήσεις (Literal Questions)

Εντοπισμός και εξαγωγή πληροφορίας

Οι μαθητές/τριες απαντούν στις ερωτήσεις, αξιοποιώντας πληροφορίες που εντοπίζονται ρητώς στο κείμενο.

Ποια είναι η σχέση του παραμυθιού με το σκάκι;

Συμπερασματικές-Επαγωγικές Ερωτήσεις (Inferential Questions):

Κατανόηση και ερμηνεία κειμένου

Οι μαθητές/τριες απαντούν στις ερωτήσεις, αξιοποιώντας την προϋπάρχουσα γνώση και συσχετίζοντάς την με πληροφορίες από το κείμενο.

Πώς δηλώνεται η στάση των συγγραφέων για τους πρωταγωνιστές, μέσα από τα όσα γράφουν και το πώς τα γράφουν;

Αξιολογικές-Κριτικές Ερωτήσεις (Evaluative-Critical Πληροφοριακές Ερωτήσεις (Literal Questions):

Προβληματισμός και αξιολόγηση, αναφορικά με τη μορφή και το περιεχόμενο του κειμένου

Οι μαθητές/τριες απαντούν στις ερωτήσεις, αναπτύσσοντας αξιολογικές κρίσεις σε σχέση με ό,τι διαβάζουν στο κείμενο.

[...] λαμβάνοντας υπόψη (και) το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Διερεύνηση της γλώσσας του κειμένου (=Λειτουργική γραμματική)

Εντοπίζονται εκείνα τα γραμματικοσυντακτικά στοιχεία που δομούν την εξέλιξη της ιστορίας, όπως αυτή αναδείχθηκε από τις προηγούμενες δραστηριότητες.

Δόμηση αφήγησης

- Ποικιλία γλωσσικών επιλογών, με έμφαση στη χρονική σειρά των γεγονότων, οι οποίες προδιαθέτουν για τη διάρθρωση του παραμυθιού.

- χρήση ρημάτων στον παρατατικό στην αρχή/τοποθέτηση (π.χ.: ζούσαν, καμάρωναν, συναντιόντουσαν)
- χρήση ρημάτων στον αόριστο (π.χ.: χάραξαν, έπεσαν, έψαξαν)
- χρονικοί σύνδεσμοι και χρονικά επιρρήματα (π.χ.: ξαφνικά, αμέσως, τέλος, τότε, μετά)
- χρονικές προτάσεις και φράσεις (π.χ.: κάποιο βράδυ, το άλλο πρωί, σε λίγες μέρες, την άλλη μέρα το απόγευμα, μόλις πέσει ο ήλιος)

-Κειμενικές συμβάσεις

- Η επιλογή ζωγραφιάς και το περιεχόμενό της, καθώς, επίσης, και το «Μια φορά και έναν καιρό...», προοικονομούν ότι είναι παραμύθι με φανταστικά γεγονότα.
- Παράγραφοι, οι οποίες βοηθούν τους/τις αναγνώστες/στριες στην κατανόηση και στον προσανατολισμό για τη δομή του κειμένου.

Διερεύνηση της γλώσσας του κειμένου (=Λειτουργική γραμματική)

Εντοπίζονται εκείνα τα γραμματικοσυντακτικά στοιχεία που δομούν την οπτική των συγγραφέων:

Δόμηση της οπτικής και της στάσης των συγγραφέων

Έναντι στους βασιλιάδες:

- Στην αρχή, αποστασιοποίηση/ουδετερότητα: δεν δίνονται ονόματα στους βασιλιάδες (ο Ένας και ο Άλλος) ή στις πολιτείες τους (βόρεια και νότια)

- Μετά, διαφωνία: ρήματα στο γ' πρόσωπο ενικού (π.χ., ξέχασε, αποφάσισε, κήρυξε), απουσία διαλόγου και ευθέος λόγου ➡ **Απόσταση**

- Στο τέλος, συμπάθεια: διάλογος, ευθύς λόγος, ρήματα στο γ' πρόσωπο πληθυντικού ➡ **Εμπλοκή**

Έναντι στα παιδιά:

- Ταυτίζονται με τα παιδιά και τη δράση τους:

- δίνουν ονόματα στα παιδιά (Φωτεινή, Στράτος, Βασιλική, Φάνης, Ισμήνη, Πέτρος), τρία κορίτσια και τρία αγόρια, τα οποία αναφέρει εναλλάξ,
- ρήματα δράσης στον γ' πρόσωπο πληθυντικού (π.χ., έψαξαν, στρώθηκαν, έφτιαξαν, έντυσαν),
- αξιοποίηση διαλόγου και ευθέος λόγου ➡ **Εμπλοκή**

Σχολιάζονται οι γλωσσικές επιλογές των συγγραφέων:

Δεν παίρνουν θέση και δεν τάσσονται υπέρ των βασιλιάδων, δείχνοντας, έτσι, τη διαφωνία τους, ενώ συμπάσχουν με τα παιδιά και τις ενέργειές τους. Με αυτό τον τρόπο δομείται η αντιπολεμική διάθεση των συγγραφέων.

Διερεύνηση της γλώσσας του κειμένου (=Λειτουργική γραμματική)

Εντοπίζονται εκείνα τα γραμματικοσυντακτικά στοιχεία που αναδεικνύουν τη λογοτεχνική αξία της αφήγησης:

Λογοτεχνική αξία της αφήγησης

Η διερεύνηση της γλώσσας του κειμένου δύναται να οδηγήσει στη διερεύνηση της εκφραστικής του συγγραφέα (=λογοτεχνική γλώσσα).

- αξιολογικές κρίσεις, μέσω συγκεκριμένων αξιολογικών εκφράσεων, π.χ.,
Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε / περίεργο όνειρο / στην πραγματικότητα δεν θέλανε να γίνει πόλεμος / ο Ένας και ο Άλλος χαμογέλασαν επιτέλους.

-οι συγγραφείς «κλείνουν το μάτι» στους/στις αναγνώστες/στριές τους, μέσω εσωτερικών μονόλογων και "παρεμβάσεων-εμφανίσεων" τους εντός της αφήγησης, στοιχείο που χαρακτηρίζει τη μεταμοντέρνα λογοτεχνία. π.χ.,
κι ακόμα θα μιλούσαν/ -εκεί που μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει- /τέτοια που μόνο στα παραμύθια συναντά κανείς / εγώ όμως το γνωρίζω, κι αν ήμουν εκεί, θα τους το ψιθύριζα: «Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ».

[...] λαμβάνοντας υπόψη (και)
το περιεχόμενο, τη δομή, τη γλώσσα [...] κάθε κειμένου;

Παιχνίδια μετασχηματισμών γλωσσικών δομών του κειμένου

Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο εξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παρμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ξέχασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

— Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! Λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

— Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

— Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, πηλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο

Ακολουθούν παιχνίδια μετασχηματισμών γλωσσικών δομών του κειμένου, με στόχο τα παιδιά να εντοπίσουν τις πιθανές αλλαγές στα νοήματα και στο ύφος του κειμένου, π.χ.:

-Μετατροπή ευθέος λόγου σε πλάγιο π.χ.:

— Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

Η Ισμήνη τους είπε να τους φτιάξουν αυτοί ένα, αν πράγματι θέλουν παιχνίδι.

-Σύνδεση των προτάσεων με ασύνδετο σχήμα, π.χ.:

Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν

Στρώθηκαν στη δουλειά, έφτιαξαν τις φιγούρες που θα ...

Μέσα από αυτά τα παιχνίδια, τα παιδιά εξοικειώνονται με τη χρήση βασικών γλωσσικών δομών και, παράλληλα, εντρυφούν στη λειτουργική τους αξία.

«Μετα-κείμενα»

Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο ξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμά-ρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιό-ντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα πα-ραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ξέχασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάκες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

— Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

— Αν πράγματι θέλουν παικνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

— Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, πηλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο

Τα παιδιά μπορούν να ασχοληθούν με δημιουργικούς μετασχηματισμούς και παρεμβάσεις στο κείμενο όπως:

- Αλλαγή του προσώπου αφήγησης και της οπτικής γωνίας (π.χ., την ιστορία την αφηγείται ο Ένας ή ο Άλλος).
- Συγγραφή μιας επιχειρηματολογικής επιστολής προς τους δύο βασιλιάδες για τερματισμό του πολέμου.
- Ετοιμασία του κειμένου οδηγιών που έδωσαν τα παιδιά στους βασιλιάδες για το σκάκι.
- Η αφήγηση ανάποδα.
- Το ημερολόγιο ενός παιδιού της ιστορίας.
- Αλλαγή στοιχείων για συνέχιση της ιστορίας (π.χ., οι βασιλιάδες δεν πείθονται με την προσπάθεια των παιδιών).

Τι αλλάζει στο περιεχόμενο, στη δομή, στη γλώσσα του «πρωτογενούς» κειμένου;

Αντιπαραβολή κειμένων επί σκοπού

Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο εξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παρामύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπνέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ήξερε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχωρία. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

— Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! Λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνιδι για να περνάει η ώρα...

— Αν πράγματι θέλουν να παίξουν, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

— Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεκάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότانا για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, πηλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Στην αρχή χάρσανε τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο

Η Ιστορία του σκακιού (ζατρίκιον)

Γράφει ο Γρηγόρης Ζώρζος



Το σκάκι που όλοι γνωρίζουμε σήμερα είναι το αρχαιοελληνικό ΖΑΤΡΙΚΙΟΝ. Σήμερα δεν υπάρχει άνθρωπος σε ολόκληρο τον πλανήτη που να μην γνωρίζει το ΣΚΑΚΙ που στην αρχαιότητα το ονόμαζαν ΖΑΤΡΙΚΙΟΝ και που ήταν επινόηση των αρχαίων ελλήνων από την αρχή της

ιστορικής τους διαδρομής. Στην αρχαία Ελλάδα οι Πεττείες ήταν τριών διαφορετικών ειδών. Οι πεττείες του πρώτου είδους είναι αυτές όπου ο παίκτης είχε τον μικρόκοσμο και που με την ρίψη κυβείων έκανε τις κινήσεις που τον υποχρέωναν οι αριθμοί που έφερνε. Η έννοια της κυβείας δεν περιείχε πάντα την έννοια της τύχης μια και είναι γνωστά ως «τα ξάρια του θεού».

Σάββατο, 16 Απριλίου 2011

Η Καλή Συμπεριφορά κάνει τον καλό Σκακιστή

2:04 π.μ. | Συντάκτης ΒΚ



Το Σκάκι είναι παιχνίδι για δυο παίκτες. Ο σπουδαιότερος κανόνας καλής συμπεριφοράς είναι ο σεβασμός προς τον αντίπαλο, όποιος κι αν είναι αυτός. Έπειτα πρέπει να σεβόμαστε το χώρο όπου παίζουμε.

Οι κανόνες ευγένειας του καλού Σκακιστή λένε τα εξής:

♟ Να μην ακουμπάμε κανένα κομμάτι πριν κάνουμε μια κίνηση. Μάλιστα ένας αυστηρός κανόνας λέει ότι αν ακουμπήσουμε ένα κομμάτι, τότε είμαστε υποχρεωμένοι να το παίξουμε! Γι' αυτό πριν παίξουμε την κίνησή μας είναι καλό να σκεφτόμαστε καλά και όταν αποφασίσουμε με σιγουριά, τότε πίνουμε το κομμάτι μας και το παίζουμε.

♟ Να μην ακουμπάμε τα κομμάτια του αντιπάλου, παρά μόνο όταν συλλαμβάνουμε κομμάτι. Αν πρέπει να ακουμπήσουμε κάποιο κομμάτι που ξεφυγε από το τετράγωνό του για να το τακτοποιήσουμε, τότε πρέπει πρώτα να πούμε στον αντίπαλο "διορθώνω" ή "αντούμπ" (γαλλικά: J'adoube) και ύστερα να κάνουμε τη διόρθωση. Προσοχή! Αν κάνουμε μια κίνηση, μετά δεν μπορούμε να διορθώσουμε για να παίζουμε κάτι άλλο! Αυτό απαγορεύεται στο σκάκι, διότι, ό,τι παίζουμε δεν γυρίζει πίσω!

♟ Να μην αγγίζουμε τη σκακιέρα και να μην βάζουμε το χέρι μας στα τετράγωνα για να μετρήσουμε κινήσεις. Όλα τα μετρήματα πρέπει να γίνονται στο μυαλό μας νοερά.

♟ Όταν είναι η σειρά του αντιπάλου να παίξει, να μην κάνουμε φασαρία ή οτιδήποτε άλλο αποσπά την προσοχή του από το παιχνίδι.

♟ Να μην μιλάμε στον αντίπαλο κατά τη διάρκεια της παρτίδας, παρά μόνο αν επεβάλλεται από το παιχνίδι (για να πούμε "διορθώνω", "σας", "ματ", κτλ).

Αναφορικός Λόγος:
Λογοτεχνική αφήγηση

Αναφορικός Λόγος:
Ιστορική αφήγηση

Κατευθυντικός Λόγος:
Κανόνες

Αντιπαράβολή κειμένων επί σκοπού, με αξιοποίηση «πλέγματος» κειμένων

Κείμενα	Ως προς το περιεχόμενο	Ως προς τη δομή	Ως προς τη γλώσσα
 Μια φορά κι όπου μίνα έλε Ερρι Οι παλ ρω τα φ δρ ήσαν Στην πα γίνασαν που έγραφε να τ στην γειτονική σελίδα			
 Η Καλή Συμπεριφορά κάνει τον καλό Σκακιστή ΣΟΦ Ν.Π. ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΒΚ Το Σκάκι είναι παιχνίδι για δυο παίκτες. Ο σπουδαιότερος κανόνας συμπεριφοράς είναι ο σεβασμός προς τον αντίπαλο, όπως κι αν εί Επειτα πρέπει να περνούμε το χρόνο όπου παίζουμε. Οι κανόνες ανέναντος του καλού Σκακιστή λένε τα εξής:			
			

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού (2010). *Πρόγραμμα Σπουδών Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Λευκωσία: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου-Υπηρεσία Ανάπτυξης Προγραμμάτων.

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού (2013α). *Η Διδασκαλία της Νέας Ελληνικής Γλώσσας στο Δημόσιο Σχολείο (Κείμενο Πολιτικής)*. Ανακτήθηκε στις 28 Αυγούστου 2014 από: http://www.moec.gov.cy/anakoinoseis/2013/pdf/2013_10_01_didaskalia_neas_ellinikis_glossas_sto_dimosio_scholeio.pdf

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού (2013β). *Ενημέρωση για τη Διδασκαλία της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Ανακτήθηκε στις 28 Αυγούστου 2014 από: <http://egkyklioi.moec.gov.cy/Data/dde3962a.pdf>.

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού. Ιστοσελίδα Εκπαιδευτικού Υλικού Γλώσσας Δημοτικής Εκπαίδευσης. <http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/Glossa/index.html>

Χατζηλουκά- Μαυρή Ει. και Ομάδα Εργασίας Νέας Ελληνικής Γλώσσας Δημοτικής Εκπαίδευσης (Μάιος 2014). *Πρόγραμμα Επιμόρφωσης για τη Διδασκαλία της Νέας Ελληνικής Γλώσσας- Φάση Γ:* http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/Glossa/imerides_seminaria_synedria/2013_14/parousiasi_programma_epimorfosis_fasi_c.pdf

Χατζηλουκά- Μαυρή Ει. και Ομάδα Εργασίας Νέας Ελληνικής Γλώσσας Δημοτικής Εκπαίδευσης (Σεπτέμβριος 2014). *Γλωσσική Εκπαίδευση- Εκπαίδευση στον Γραμματισμό: Διδακτικά Εργαλεία για την Κατανόηση κειμένων. Η μαθησιακή αξία και δυναμική τους:* http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/Glossa/imerides_seminaria_synedria/2014_15/diimero_ekp_glossa_%202014_2015.pdf

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Anderson, J., Purcell-Gates, V., Gagne, M., & Jang, K. (2009). *Implementing an intergenerational literacy program with authentic literacy instruction: Challenges, responses and results*. Vancouver, BC: University of British Columbia.
- Baynham, M. (2002). *Πρακτικές Γραμματισμού* (μτφρ. Μ. Αραποπούλου). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Duke, N. K., & Pearson, P. D. (2002). Effective practices for developing reading comprehension. *What research has to say about reading instruction*, 3, 205-242.
- Errington, E. (2005). *Creating learning scenarios*. Palmerston North, New Zealand: Cool Books.
- Freebody, P. (2007). Literacy education in school: Research perspectives from the past, for the future. Australian Council for Educational Research.
- Gee, J. P. (2014). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourses*. Routledge.
- Gove, M., Vacca, J. A. L., Vacca, R. T., Burkey, L. C., Lenhart, L. A., & McKeon, C. A. (2011). *Reading and Learning to Read*. Pearson.
- Kucer, S. B. (2009). *Dimensions of literacy: A conceptual base for teaching reading and writing in school settings*. Routledge.
- Kucer, S. B., & Silva, C. (2012). *Teaching the dimensions of literacy*. Routledge.
- Luke, A. (2011). Regrounding critical literacy: Representation, facts and reality. In M. Hawkins (Ed.), *Key perspectives on languages and literacies*. New York: Routledge.
- McNamara, D.S. (Ed.). (2012). *Reading comprehension strategies: Theories, interventions, and technologies*. Psychology Press.
- Nation, K., & Angell, P. (2006). Learning to read and learning to comprehend. *London Review of Education*, 4(1), 77-87.
- Vacca, J. A. L., Vacca, R. T., Mraz, M. E. (2013). *Content Area Reading: Literacy and Learning Across the Curriculum* (11th Edition). Pearson.
- Williamson M. G., & Clevenger-Bright, M. (2008). Rethinking teacher capacity. In M. Cochran-Smith, S. Feiman-Nemser, & D. J. McIntyre (Eds.), *Handbook of research on teacher education: Enduring questions in changing contexts*, pp. 134–156. New York: Routledge.
- Wilson, S.M., & Peterson, P. (2006). Theories of learning and teaching: What do they mean for educators. *Report for National Education Association*. Washington, DC.

Διδακτικά Εργαλεία Κατανόησης Κειμένου

Ευχαριστώ για τη συνεργασία και την
προσοχή σας!

Σπύρος Σοφοκλέους (spysofo@gmail.com)

Λειτουργός Π.Ι.

Ομάδα Εργασίας Νέας Ελληνικής Γλώσσας Δημοτικής
Εκπαίδευσης